ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРА

ГЕРОИ НИКОГДА НЕ УМИРАЮТ

Герои в комиксах очень редко умирают, потому что обычно это означает конец любому сюжету и истории. Шальная пуля, выстрел из лазера и прочие опасности не способны убить вашего героя, однако всегда есть вещи хуже, чем смерть: персонаж может попасть в плен, кого-то потерять или провалить важное задание. Зачастую главные злодеи тоже возвращаются на страницы истории, чтобы встретится с героями вновь. Однако персонаж может умереть, совершая какой-либо героический подвиг или в особо опасном сражении, которое определит судьбу Земли.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

В хаосе боя персонажам порой просто необходимо перевести дух, особенно после пропущенного удара. Когда герой вытягивает Джокера, то он автоматически выходит из Шока. Это распространяется на Погони и Вызовы судьбе. Помните, что группа статистов тоже может вытащить Джокера, и тогда все противники выйдут из Шока!

ШОК И РОК

Удача благосклонна ко всем, не деля мир на чёрное и белое. Когда кто-либо вытягивает Джокер как карту действия, то наступает время получать фишки. Если Джокер чёрный, то фишку получает каждый игрок, если красный, то ведущий.

ПРИРОЖДЁННЫЙ ГЕРОЙ

А как же ещё назвать сверхлюдей, которые посвятили себя борьбе со злом? При создании персонажа можно игнорировать требования ранга у черт, однако при повышениях этого делать уже нельзя.

ВНУТРЕННЯЯ СИЛА

Персонажи игроков — это мутанты, гении, колдуны или даже боги, а потому им не нужно заботиться о своих суперсилах. Они у них просто есть. Герои получают при создании персонажа бесплатную черту Мистический дар (суперсилы), а также черту Пункты силы каждый ранг.

ОТБРАСЫВАНИЕ

Удар за ударом! Если по персонажу попадает мощная атакая (Сила d12+, Тяжёлое оружие, огромный каменный кулак, силовое поле или что-то подобное), то его отбрасывает на d4 клеток за каждый подъём на атаке. Если герой во что-то врезался, то это ещё +d6 к итоговому урону. Разумеется, персонаж и сам может отбрасывать врага.

НЕСМЕРТЕЛЬНЫЙ УРОН

По умолчанию весь урон считается несмертельным, если это возможно. Силовые поля, вспышки лазеров и мощные удары могут вырубить, но не убить.

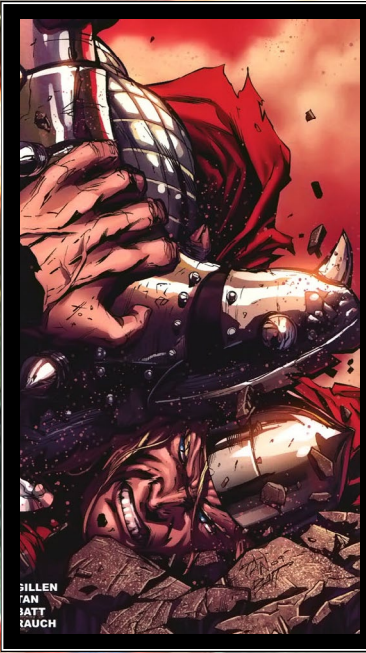
БЕЗОРУЖНЫЕ ЗАЩИТНИКИ

Правило «безоружных противников» отключается, а бонус +2 за атаку по безоружному убирается.

ВИЛА ПО СУПЕРГЕРОЯМ

ГЕРОИЧЕСКАЯ ФИШКА

В наших рисованных историях поощряется героическое поведение персонажей. Это выражается следующим образом: во-первых, одно из начальных фишек становится героической. За её трату можно перебросить любую проверку (даже урона или по таблице страха, а проверки параметров получают +2), а также добавить d6 к результату. Во-вторых, все персонажи получают крупный изъян Герой, и если игрок заявляет действие, которое активирует изъян (что приводит к неприятностям), то он получает героическую фишку. Спасти с кошку дерева — это слишком мелко, но вот вытащить людей из горящего автобуса, пока суперзлодей занят Устройством Судного Дня — вполне. В-третьих, за трату героической фишки можно активировать Последнее дыхание (см. ниже), но не чаще, чем раз за встречу.

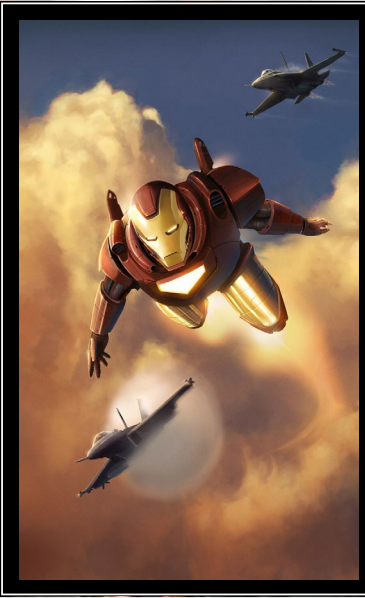


ЦАРАПИНА

Как часто смертельный удар оказывался просто рассечённой губой? Практически всегда! Если персонаж (Дикая карта, герой или злодей) получает достаточно урона, чтобы оказаться При смерти (причём не важно, был он в 3-ёх ранах и получил ещё одну или сразу 4-е раны схватил), то он может потратить фишку, чтобы объявить полученный урон просто царапиной. Урон нивелируется, а герой получает особый уровень усталости. Его нельзя вылечить или игнорировать никаким образом как минимум до конца сцены. Если урон был действительно колоссальным или идёт сражение с главным суперзлодеем, то ведущий может определить ещё и увечье, которое работает по тем же правилам (верно и обратно — при удачном стечении обстоятельств и персонаж может повредить руку противнику).

ПОСЛЕДНЕЕ ДЫХАНИЕ

А теперь начинается последний бой! Потратив героическую фишку (но не чаще раза за встречу) персонаж может объявить последнее дыхание. Он мгновенно восстанавливает все фишки, ранения, уровни усталости (за исключением Царапины) и т.д. Однако в этом бою ставкой становится жизнь: герой может умереть. Мало того, после сражения герой оказывается в состоянии при смерти, ибо силы его уже на исходе.



ПРАВИЛА БОЯ

- урон от статистов не может превысить максимального значения от проверки урона. На 2d6 — это будет 12. Подъём при атаке также не даёт дополнительного d6, но повышает предел урона на 4;
- во время проверки на прочность и кровотечения игнорируются штрафы за раны;
- если персонаж во время проверки на прочность свёл весь урон, то он возвращает свою фишку обратно.
- увечья и ранения держатся совсем немного, максимум сутки, обычно несколько сцен.

ПРАВИЛА ПОГОНЬ

Изменение категорий:

- вне досягаемости: 2
- дальняя дистанция: 3-7
- средняя дистанция: 8-Валет
- ближняя/рукопашная: Дама-Джокер

Неприятности по-прежнему остаются на трефах, но теперь последствия и проверки могут быть другими. Например, совершить проверку ремонта, чтобы починить управление.